

LA DONNE DE LA SEMAINE

♠ DV84		
♥ 9542		
♦ D1063		
♣ D		
♠ 73		♠ AR109652
♥ AR1087	■	♥ -
♦ 97		♦ A2
♣ RV63		♣ 9542
♠ -		
♥ DV63		
♦ RV854		
♣ A1087		

Donneur : NORD
Vulnérables : PERSONNE

Vous pouvez – à votre choix – faire les enchères selon vous et voir comment on joue les cartes...

...ou bien directement passer à la page suivante où vous allez retrouver les enchères que j'ai retenues et les commentaires qui s'imposent...

LA DONNE DE LA SEMAINE

Tournoi du Lundi 16 juillet 2018 – Donne 1 – Nord donneur – Personne vuln.
Une bonne occasion d'utiliser le surcontre...

♠ DV84		
♥ 9542		
♦ D1063		
♣ D		
♠ 73		♠ AR109652
♥ AR1087	■	♥ -
♦ 97		♦ A2
♣ RV63		♣ 9542
♠ -		
♥ DV63		
♦ RV854		
♣ A1087		

Les enchères :

<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>	<i>O</i>
-	1P	X	XX
2C	2P	-	4P
-	-	-	

Dites vous bien que 2C en Ouest après le contre d'appel de Sud serait une TRES mauvaise enchère : votre partenaire ne pourra pas évaluer correctement la situation, ce qui est capital en enchères compétitives.

Par : 420 N/S

DS 19-29

COMMENTAIRES :

1 - Les enchères : Le seul véritable problème (mais c'est essentiel) est ce que doit faire Ouest après l'ouverture et le contre d'appel. Se contenter de mettre 2C est une pure plaisanterie. Persuadez-vous que toutes les mains fortes dans cette situation (sauf peut-être les mains très irrégulières) doivent être traitées par un surcontre (10 H et plus) : 2C montrerait bien 5 cartes, mais dans un jeu plus faible (7/9H). Après le surcontre, tous les contres de l'ouvreur ou du répondant deviennent punitifs (4 bonnes cartes au moins dans la couleur annoncée par l'adversaire). Lorsque l'ouvreur s'échappe à 2P sur l'enchère de Nord à 2C, il montre une ouverture minimale avec au moins 6 cartes. Ouest renonce alors aux espoirs de punition et n'a plus qu'à demander la manche. Avec un jeu un peu plus fort et plus régulier Est passe et Ouest va contrer punitif.

3 - Le jeu : 4P ont été joué 9 fois sur 13. Si la séquence est celle indiquée, Sud va entamer cœur (3 fois sur 9) ce qui laisse quelques chances de gagner au déclarant. Il va pouvoir défausser immédiatement un carreau après As et Roi de cœur. Pour autant, il n'est pas au bout de ses peines : il perdra à coup sûr 2 trèfles et ne doit donc pas perdre plus d'un atout. Par équipes de 4, l'affaire est réglée par un jeu de sécurité destiné à ne perdre à coup sûr qu'une levée si Nord a 4 piques : à la 3^e levée, jouez atout avec l'intention de passer le 9. Le joueur Nord doit mettre un petit atout dans le tempo normal et surtout pas intercaler (s'il tergiverse, il se dévoile). Très bien, mais nous sommes en paires et si les atouts sont 2/2 vous n'en perdrez aucun et vous serez favori pour faire plus 1 ! Alors que faut-il faire ? Mettre le Roi ou le 9 ? Le contre d'appel de Sud rend le partage des atouts peu probable. De plus cette manche est un peu « tendue » et ne gagnera probablement pas sur une entame moins favorable. Alors pas d'hésitation, passez le 9 même si Nord est imperturbable !

De fait, 6 déclarants ont chuté en recevant une entame carreau, ce qui prouve que la séquence a été différente avec sans doute une annonce à cœur en Ouest, suivie d'une enchère à carreau en Nord. Il semble que l'entame soit mortelle et le déclarant doit alors prendre tous les risques pour rattraper le coup : il se doute bien que l'As de trèfle est en Sud et c'est pour lui le moyen de rallier le mort en passant le Roi si Sud ne met pas l'As (possible) Du coup , il rétablit la situation à son profit, défausse le carreau perdant et joue pique vers le 9... !